

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISTEM KOORDINASI PADA SISWA KELAS XI-A1 SMA NEGERI 1 MANYARAN**

**WANTI KURNIASIH**

SMAN 1 Manyaran

e-mail: [wantikurniasih1@gmail.com](mailto:wantikurniasih1@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Koordinasi melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Subyek penelitian adalah 34 orang siswa kelas XI-IPA 1 SMAN 1 Manyaran Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Sistem Koordinasi pada siswa kelas XI-IPA 1 SMAN 1 Manyaran. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil penelitian dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 1) perolehan rata-rata hasil *posttest* siklus 1 sebesar 74,41 dan meningkat menjadi 82,94 di siklus kedua. 2). Jumlah siswa yang tuntas pada siklus 1 adalah 25 dari 34 anak dengan nilai prosentase ketercapaian sebesar 73,53%, sedangkan pada siklus 2, jumlah anak yang tuntas bertambah menjadi 28 dari 34 siswa dengan nilai prosentase ketercapaian sebesar 82,35%.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

This research is a classroom action research that aims to improve student learning outcomes in the Coordination System material through the application of the *Teams Games Tournament* learning model. The research subjects were 34 students of class XI-IPA 1 at SMAN 1 Manyaran for the 2021/2022 academic year. The research was carried out in 2 cycles and the collected data were analyzed using comparative descriptive analysis. The results showed that the application of the *Teams Games Tournament* cooperative learning model could improve the learning outcomes of the Coordination System in class XI-IPA 1 SMAN 1 Manyaran. This increase was shown by the results of the research from cycle 1 to cycle 2, namely 1) the average acquisition of the *posttest* results of cycle 1 was 74.41 and increased to 82.94 in the second cycle. 2). The number of students who completed in cycle 1 was 25 out of 34 students with an achievement percentage value of 73.53%, while in cycle 2, the number of children who completed increased to 28 out of 34 students with an achievement percentage value of 82.35%.

**Keywords:** Cooperative Learning Model, *Teams Games Tournament*, Learning Outcomes

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting bagi kemajuan suatu bangsa karena dari proses pendidikan tersebut akan tercipta Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Jika berbicara tentang pendidikan, tentu tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, karena dari proses pembelajaran itulah siswa ditempa dan dididik untuk menjadi calon-calon Sumber Daya Manusia yang handal. Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini menurut Sumiati & Asra (2017), disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya faktor guru, faktor siswa, faktor kurikulum, dan juga faktor lingkungan. Karena guru memegang peranan penting dalam menciptakan situasi yang kondusif untuk mencapai

tujuan pembelajaran, maka guru dituntut untuk bertindak secara profesional sehingga dapat mengantarkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai kompetensi yang disyaratkan. Indikator keberhasilan seorang guru dalam mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswanya. Sudjana (dalam Rafiuddin, 2021) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mendapatkan pengalaman belajar”. Sedangkan Djamarah (dalam Deviyanti dkk., 2020) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang setelah selesai mengikuti kegiatan belajar. Sementara itu Purwanto (dalam Nabilah, 2021) juga menyatakan hal senada bahwa hasil belajar terwujud dalam perubahan perilaku siswa oleh proses belajar yang dialaminya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Capaian ini bisa berupa nilai dalam wujud angka bisa juga berupa pengalaman belajar.

Dari hasil observasi selama ini, didapatkan fakta bahwa hasil belajar Biologi siswa kelas XI-A SMAN 1 Manyaran masih jauh dari harapan, dimana banyak sekali siswa yang mendapat nilai di bawah Nilai Ketuntasan Minimal. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam hal ini, antara lain kurangnya persiapan siswa sebelum pelajaran berlangsung, suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan atau membosankan dan penerapan model pembelajaran yang kurang variatif, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher oriented*), sehingga siswa menjadi sangat pasif dan hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini masih ditambah dengan pola belajar siswa di masa pandemi dimana siswa terbiasa mengerjakan tugas tanpa diikuti tuntutan untuk menguasai konsep materi secara matang. Hal ini menyebabkan siswa hanya mampu sekedar menyelesaikan tugas saja tanpa paham konsepnya.

Berdasarkan fakta di atas, salah satu alternatif solusi terhadap permasalahan ini adalah penggunaan model pembelajaran yang dapat memacu dan meningkatkan semangat dan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya siswa memperoleh pengalaman yang mengesankan dan hasil belajar yang memuaskan. Model pembelajaran yang relevan dengan permasalahan di atas adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Harianja dkk, (2022) Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok kecil dengan kemampuan berbeda-beda untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas. Raharjo & Solihatin (dalam Hasanah dan Rahman, 2017) mengungkapkan bahwa ciri khas dari pembelajaran kooperatif adalah, siswa saling bekerjasama dalam kelompok, anggota kelompok terdiri atas siswa dengan kemampuan yang beragam (*heterogen*), dan pemberian penghargaan lebih menekankan pada kelompok, bukan individu.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat merangsang keaktifan dan kerjasama antar siswa dalam kelompok adalah tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Menurut Kurniasari (dalam Talimba dan Widiarto, 2019), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen. Sebelum *game* dan turnamen dimulai guru menyajikan materi dan selanjutnya siswa bekerja sama mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dalam kelompoknya masing-masing. Selama kegiatan diskusi kelompok, anggota tim harus saling membantu dalam hal penguasaan konsep materi sehingga semuanya memiliki pemahaman terhadap materi yang baru diajarkan.

Menurut Nopiyanita dkk. (dalam Nugraha dkk., 2021), model pembelajaran tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa tanpa terkecuali, mengandalkan peran tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan pertandingan antar tim yang menyenangkan. Pendapat sejenis juga

dikemukakan oleh Mudrika dkk. (dalam Indrawan, 2021) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung interaksi belajar dan kerjasama antar peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan model TGT ini akan menuntut peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain, seperti guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik dalam kelompoknya sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu, aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks, nyaman dan gembira disamping juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, keterlibatan belajar, jiwa berkompetisi dan *sportifitas* untuk mendapatkan hasil pembelajaran terbaik. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis merasa perlu untuk mengadakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Sistem Koordinasi pada siswa kelas XI-A SMAN 1 Manyaran tahun pelajaran 2021/2022?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Sistem Koordinasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas XI-A1 SMAN 1 Manyaran tahun pelajaran 2021/2022.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berlangsung dalam 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar Sistem Koordinasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret s.d. Mei 2022 dengan subyek penelitian siswa kelas XI-IPA1 SMAN 1 Manyaran sebanyak 34 orang.

Tahap-tahap penelitian adalah sebagai berikut : Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Observasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara pelaksanaan *pretest* dan *posttest* di masing-masing siklus, untuk membandingkan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah mendapatkan materi dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Untuk memperkuat penguasaan materi oleh siswa dilaksanakan sesi *games* (permainan) dan *Tournament* (Turnamen) yang inti kegiatannya adalah menjawab soal-soal kuis berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. Sesi ini dikemas dalam bentuk permainan dan pertandingan antar tim sehingga siswa merasa nyaman, gembira dan tetap semangat selama proses berlangsung. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan data hasil belajar Biologi materi Sistem Koordinasi pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil belajar diperoleh dari nilai *posttest* yang dilaksanakan setiap akhir siklus. Selain itu, hasil belajar siswa juga dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yakni membandingkan hasil belajar siswa dengan kriteria pencapaian ketuntasan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar, dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Banyaknya siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100 \%$$

Data kuantitatif yang berupa hasil kuis saat pelaksanaan *games* dan turnamen juga dibandingkan antara siklus ke-1 dan siklus ke-2. Adapun keberhasilan dalam penelitian ditunjukkan oleh indikator ketercapaian yang berupa hasil belajar siswa meningkat, ditargetkan 80% siswa mencapai nilai KKM yang sudah ditetapkan, yakni 75. Selain itu rata-rata nilai pada

materi Sistem Koordinasi meningkat, minimal 80.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dan II masing masing berlangsung dalam 2 kali pertemuan, dimana prosesnya memuat 4 langkah yakni sebagai berikut; 1). Planning/Perencanaan, peneliti menetapkan indikator ketercapaian dalam penguasaan materi Sistem Koordinasi yaitu hasil belajar siswa meningkat, minimal 80 % siswa mencapai nilai KKM yang sudah ditetapkan yakni 75 dan rata-rata nilai minimal 80. Langkah selanjutnya, peneliti menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya berisi langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament*, mendesain dan merancang media pembelajaran yang akan digunakan berupa kartu-kartu yang berisi soal untuk kegiatan *Game* dan Turnamen. Selain itu peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari Lembar Kerja Siswa (LKS), instrumen alat evaluasi (soal *pretest* dan *posttest*) serta pedoman penilaian untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa.

2). Action/Tindakan, Tindakan dalam siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pada hari Senin tanggal 11 April 2022 dan 18 April 2022 sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 25 April 2022 dan Selasa, 17 Mei 2022 dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada awal pembelajaran, siswa mengerjakan soal *Pre-Test* bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor. Selanjutnya pembelajaran berlangsung sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disiapkan oleh peneliti, yakni menyampaikan tujuan pembelajaran, penyajian materi oleh peneliti dilanjutkan dengan pembagian kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa dengan kemampuan yang heterogen, diskusi kelompok, pelaksanaan *game* dan *Tournament*, penghargaan tim dan penghargaan individu yang mampu mengumpulkan skor tertinggi dengan cara pemberian *reward*/hadiah dan kegiatan terakhir adalah dilaksanakan *posttest*

Untuk siklus I, peserta *game* diwakili oleh salah satu anggota kelompok yang representative untuk mewakili kelompoknya. Media *game* berupa soal-soal kuis yang ditempelkan pada sebuah kursi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah kelompok, dimana tiap-tiap kursi terdapat 3 kartu soal. Awalnya, semua peserta *game* berjalan mengelilingi 6 buah kursi yang saling membelakangi tersebut dengan diiringi oleh musik, dan pada saat musik berhenti, siswa duduk pada kursi yang posisinya paling dekat dengan tempatnya berdiri. Langkah selanjutnya adalah peserta *game* secara bergantian menjawab pertanyaan ke-1 yang tertempel pada kursi yang didudukinya. Jika jawaban pertanyaan benar, maka siswa yang menjawab akan mendapat nilai sedangkan jika tidak bisa menjawab, tidak mendapat nilai. Setelah semua siswa menjawab soalnya masing-masing, lanjut ke putaran kedua dan ketiga dengan langkah-langkah yang sama dengan putaran pertama. *Point* atau nilai *game* selanjutnya dijumlah sehingga dapat diketahui nilai dari masing-masing kelompok.

Berbeda dengan siklus I, yang pesertanya hanya satu siswa dari masing-masing kelompok, pelaksanaan *game* di siklus II melibatkan semua anggota tim. Media *game* berupa soal-soal kuis yang dikemas sedemikian rupa dalam sebuah kertas asturo yang berisi 8 nomor soal dan ditempelkan pada papan tulis. Setiap satu kelompok berkewajiban menjawab soal-soal yang ada di kertas secara bergantian sampai semua soal terjawab oleh anggota tim. Modifikasi bentuk *game* di siklus kedua dilakukan karena pelaksanaan *game* di siklus I dinilai kurang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya dari model TGT setelah *game* adalah diadakan *Tournament*. *Tournament* diikuti oleh semua anggota kelompok. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda. Untuk memudahkan proses ini, guru sudah memetakan kemampuan

siswa sebelumnya dan pada pelaksanaannya, masing-masing anggota kelompok memakai nomor dada yang sudah ditentukan oleh guru. Meja turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Meja turnamen 1 diperuntukkan bagi siswa dengan kemampuan tinggi, berisi siswa dari berbagai kelompok yang bernomor dada 1. Meja 2 untuk siswa dengan kemampuan sedang, terdiri dari siswa yang berasal dari masing-masing kelompok dengan nomor dada 2. dan seterusnya. Di meja turnamen tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Setelah siswa siap dalam meja turnamen masing-masing, langkah pertama yang dilakukan adalah mengambil undian peran. Ada yang berperan sebagai pembaca, penantang 1, penantang 2, penantang 3 dan penantang 4. Pembaca mengambil posisi di depan, membacakan kartu soal sesuai dengan nomor kartu yang diambil oleh penantang 1. Soal tersebut dilengkapi dengan kunci jawaban sekaligus sehingga pembaca dapat mencocokkan jawaban penantang 1 dengan kunci jawaban. Jika jawaban penantang 1 benar, maka penantang 1 ini mendapat poin sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu soal, dan penantang 1 berhak untuk menyimpan kartu soal tersebut, akan tetapi jika jawaban penantang 1 salah, maka kesempatan untuk menjawab akan diberikan kepada penantang 2, tapi syaratnya jawaban penantang 2 harus lebih baik/sem sempurna dibandingkan dengan jawaban penantang 1. Jika penantang 2 ini tidak bisa menjawab, maka kesempatan diberikan penantang 3 atau penantang 4. Jika semua pemain tidak dapat menjawab, maka kartu soal diletakkan kembali dan tidak dipakai. Selanjutnya masuk putaran kedua, pembaca beralih posisi ke penantang 1, penantang 1 menjadi penantang 2 dan seterusnya sedangkan penantang 4 menjadi pembaca. Dan begitu seterusnya sampai masing-masing peserta pernah berada di posisi sebagai pembaca, atau pun penantang 1 s.d 4.

Di akhir turnamen, dilakukan penentuan tim terbaik dengan cara menjumlahkan nilai yang diperoleh saat *game* maupun turnamen. Tim yang memiliki nilai tertinggi diberikan *reward* atau hadiah. Demikian juga diberikan *reward* untuk siswa yang memiliki nilai tertinggi pada game dan tournament secara individual. Pada akhir setiap siklus siswa mengerjakan soal *posttest* dengan bentuk sama seperti saat *pretest* yakni berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor. Hasil tes ini dikonversi menjadi hasil belajar siswa.

3). *Observasi dan Evaluasi*, Selama pelaksanaan pembelajaran, guru(peneliti) melakukan pengamatan langsung dibantu dengan guru kolaborator yang berperan sebagai observer. Tugas observer adalah memantau apakah peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP atau tidak dan juga ikut mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ada beberapa hal yang dapat diamati di pembelajaran siklus II yaitu; semangat kerjasama dalam tim baik saat siswa berdiskusi semakin meningkat dibandingkan di siklus I, karena siswa sudah terbiasa bekerjasama dalam kelompoknya, selain itu juga terjadi peningkatan keaktifan siswa saat melakukan *game* maupun mengikuti turnamen karena mereka sudah paham betul aturan permainannya sehingga suasana gaduh di dalam kelas dapat diminimalisir. Selain itu, penggunaan model *game* yang berbeda dengan siklus I menyebabkan seluruh siswa aktif dan berpartisipasi dalam mengumpulkan nilai bagi kelompoknya. Adanya *reward* atau penghargaan tim di akhir proses juga merangsang siswa untuk bersaing dan memperjuangkan timnya agar bisa menjadi tim terbaik.

4) Refleksi atau tindak lanjut, Dari hasil observasi di siklus I diperoleh kesimpulan bahwa sudah ada peningkatan sedikit dalam hal keaktifan dan hasil belajar siswa meskipun belum memenuhi kriteria ketercapaian yang sudah ditetapkan. Berdasar data hasil belajar pada siklus I peneliti berusaha untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil pembelajaran di siklus II menjadi lebih baik lagi . Adapun usaha-usaha yang dilakukan peneliti antara lain a). Guru/peneliti menjelaskan sedetail mungkin langkah-langkah saat pelaksanaan *game* maupun turnamen sehingga siswa tidak merasa kebingungan lagi, b). Guru/peneliti mengkondisikan suasana kelas sedemikian rupa sehingga tidak terjadi kegaduhan yang mengganggu konsentrasi

siswa, dan 3). Guru memodifikasi pada penyelenggaraan *game* di siklus II, yang menuntut semua anggota tim terlibat tanpa terkecuali sehingga semua anggota tim memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi yang sedang dipelajari. Adanya pembenahan beberapa hal di siklus II menjadikan proses pembelajaran di siklus II semakin efektif dan menyenangkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar sesuai dengan indikator ketercapaian yang ditetapkan di awal penelitian.

### Hasil Penelitian

Berikut ini disajikan hasil perolehan skor siswa dalam kegiatan *Game, Tournament* maupun data hasil belajar siswa di siklus I maupun siklus II.

a. Hasil Perolehan Skor dalam kegiatan *Game* siklus I dan siklus II

Hasil perolehan skor dalam kegiatan *game* baik di siklus I maupun siklus II dapat dilihat di tabel 1 berikut ini :

**Tabel 1. Perolehan nilai *game* di siklus I dan Siklus II**

KELOMPOK	NILAI GAMES	
	SIKLUS I	SIKLUS II
I	300	650
II	200	425
III	380	500
IV	295	475
V	300	550
VI	300	650
<b>Jumlah</b>	<b>1775</b>	<b>3250</b>
<b>Nilai Max</b>	<b>3600</b>	<b>4800</b>
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>	<b>49,31</b>	<b>67,71</b>

Dari tabel dapat dilihat bahwa aktifitas dan peran serta siswa saat mengikuti *game* mengalami peningkatan. Hal ini terbukti, dari perolehan nilai rata-rata *game* di siklus 1 hanya 49,31 dan meningkat menjadi 67,71 di siklus II.

b. Hasil Perolehan Skor dalam kegiatan *Tournament* siklus I dan siklus II

Hasil perolehan skor dalam kegiatan *Tournament* baik di siklus I maupun siklus II dapat dilihat di tabel 2 berikut ini :

**Tabel 2. Perolehan nilai *Tournament* di siklus I dan siklus II**

KELOMPOK	NILAI TURNAMEN	
	SIKLUS I	SIKLUS II
I	300	500
II	100	300
III	500	400
IV	500	300
V	400	400
VI	200	400
Nilai Total	2000	2300
Nilai Maksimal	3000	3000
Rata-Rata Kelas	<b>66,67</b>	<b>76,67</b>

Dari tabel dapat dilihat bahwa juga ada peningkatan aktifitas siswa saat mengikuti *Tournament*, yang semula memperoleh angka 66,67 di siklus I menjadi 76,67 di siklus II.

c. Data hasil belajar siswa di siklus I dan Siklus II

Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3. Perolehan nilai hasil belajar di siklus I dan siklus II**

KETERANGAN	NILAI HASIL BELAJAR	
	SIKLUS I	SIKLUS II
RATA-RATA	<b>74,41</b>	<b>82,94</b>
NILAI TERTINGGI	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>
NILAI TERENDAH	<b>40,00</b>	<b>50,00</b>
Ketercapaian KKM	<b>73,53%</b>	<b>82,35%</b>

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 74,41, nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100 dengan ketercapaian KKM sebesar 73,53 %. Di siklus I, baru 25 siswa saja yang tuntas dari 34 siswa yang ada. Perolehan nilai di siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 82,94, nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Di Siklus II, 28 siswa dari 34 siswa memiliki nilai tuntas dengan ketercapaian KKM sebesar 82,35%.

### Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI-A 1 SMAN 1 Manyaran Tahun Pelajaran 2021/2022, dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Penelitian dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Penggunaan model pembelajaran TGT tersebut bertujuan untuk memberikan suasana belajar baru bagi siswa sehingga siswa menjadi terpacu semangatnya dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini dikemas dalam bentuk permainan ataupun pertandingan antar tim sehingga menciptakan suasana belajar yang *relax*, sportif sekaligus menyenangkan. Selain bisa

memupuk kerjasama, jiwa sportivitas dan mengembangkan motivasi untuk berprestasi pada diri masing-masing siswa, hal ini diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menguasai konsep-konsep pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Jadi, model pembelajaran ini dapat dijadikan solusi terhadap masalah yang ada selama ini yakni, rendahnya aktifitas dan hasil belajar siswa yang salah satu faktor pemicunya adalah karena metode atau model pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif.

Pada Siklus I, perolehan rata-rata nilai *game* baru mencapai 49,31 sedangkan di siklus II meningkat menjadi 67,71. Rata-rata nilai turnamen di siklus I adalah 66,67 dan meningkat menjadi 76,67 di siklus II. Perolehan skor di siklus I masih tergolong rendah karena faktor persiapan anak yang belum matang dalam mengikuti *game* dan turnamen tersebut. Selain itu masih ada beberapa anak yang belum fokus pada aturan permainan dalam *game* dan turnamen sehingga hasilnya kurang maksimal. Hal tersebut dapat dimaklumi karena memang ini merupakan sebuah hal baru bagi mereka. Dari faktor guru sendiri, guru kurang detail dalam menjelaskan tata cara permainan ataupun pertandingan dalam model pembelajaran ini sehingga anak masih sedikit bingung sehingga kurang fokus dalam menjawab soal-soal kuis. Sementara di siklus II, sudah terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran baik saat pelaksanaan diskusi, *game* ataupun turnamen.

Adanya peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan *game* maupun turnamen ini karena adanya beberapa pembenahan yang dilakukan di siklus II dengan berdasar pada hasil refleksi di siklus I yakni : guru/peneliti menjelaskan kembali sedetail mungkin langkah-langkah saat pelaksanaan *game* maupun turnamen sehingga siswa tidak merasa kebingungan lagi. Selain itu peneliti juga mengkondisikan suasana kelas sedemikian rupa sehingga tidak terjadi kegaduhan yang mengganggu konsentrasi siswa. Selain itu juga dilakukan modifikasi bentuk *game*, dimana pada siklus I, *game* hanya diikuti oleh perwakilan kelompok, tapi di siklus II, *game* dirancang agar semua anggota tim terlibat tanpa terkecuali, sehingga semua berperan dalam menambah nilai atau poin untuk timnya. Dengan terlibat secara aktif di dalam kegiatan diskusi, *game* maupun turnamen, semua siswa juga menjadi semakin matang pemahamannya terhadap materi yang sedang dipelajari.

Peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas pada kegiatan *posttest* siklus I sebesar 74,41 dan meningkat menjadi 82,94 di siklus II, dengan ketercapaian KKM yang juga meningkat dari 73,53 % di siklus I menjadi 82,35% di siklus II. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembenahan atau tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi siswa, menumbuhkan semangat kerjasama, sportivitas dan minat untuk berprestasi sehingga proses pembelajaran secara keseluruhan dapat mengantarkan siswa mencapai nilai di atas KKM. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Nopiyanita dkk. (dalam Nugraha dkk., 2021), bahwa model pembelajaran tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa tanpa terkecuali, mengandalkan peran tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan pertandingan antar tim yang menyenangkan. Pendapat yang sama, dikemukakan oleh Mudrika dkk (dalam Indrawan, 2021) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung interaksi belajar dan kerjasama antar peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Rafiuddin (2021), TGT merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka secara optimal, sehingga



dalam hal ini siswa mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai penyedia sumber dan alat bantu belajar sekaligus motivator bagi siswa.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Sistem Koordinasi pada Siswa Kelas XI-A SMA Negeri 1 Manyaran Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian sejenis yang antara lain dilakukan oleh Herlina & Muis (2022), yang menyatakan bahwa hasil belajar dan aktivitas siswa meningkat setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Sanjaniasih (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bilangan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA. Sementara Husnah (2021), menyatakan bahwa ada pengaruh pembelajaran TGT (*teams games tournaments*) dengan media *explosion box* pada materi sistem ekskresi manusia terhadap hasil belajar siswa.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Sistem Koordinasi pada Siswa Kelas XI-A SMA Negeri 1 Manyaran Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan pertandingan dalam model pembelajaran ini membuat siswa merasa nyaman dan gembira selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep materi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asra, Sumiati. (2016) *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Deviyanti, T. A. (2021). Peran Motivasi Belajar pada Hubungan antara Faktor Eksternal terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi*, 22(4), 390-403.
- Harianja, Joko Krismanto, et al. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Yayasan Kita Menulis
- Hasanah, M., & Rahman, K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dengan Metode Tutor Sebaya untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMAN 2 Pamekasan. *Momentum: Physics Education Journal*, 66-82.
- Herlina & Muis, A. (2022), Peningkatan Hasil dan Aktivitas Belajar Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa kelas XI SMA Kartika Wirabuana 1 Makassar. *Jurnal Celebes Biodiversitas*. 5 (1), 71-79
- Husnah, N. (2021). *Pengaruh Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Dengan Media Explosion Box Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Ma Al-Mukhlishin Batu Bara* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Indrawan, I. Putu Eka. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams-Games Tournament (TGT) terhadap Disposisi Matematis dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education* 4(1)
- Nabilah, S. (2021). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa (Studi Literasi)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Nugraha, A.H; Sulisworo, D.; Hermanto, A. (2021). *Penerapan Teams Games Tournament (TGT) dengan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Fisika*. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*.

- Rafiuddin.(2021). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video di SMK Negeri 4 Gowa. *Jurnal Paedagogy*
- Sanjaniasih, N. M. D., Sedana, I. M., & Tristaningrat, M. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Bilangan dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA. Widyajaya: *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 1(1).
- Talimba, M. Widiarto, T (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Power Point Pada Siswa Kelas X Bahasa, SMA Kristen Satya Wacana Salatiga, *Widyasari Press*.